⚠ CUIDADO: FOTOSSENSIBILIDADE/EPILEPSIA/ATAQUES

Uma pequena porcentagem dos indivíduos pode sofrer ataques epilépticos ou desmaios quando expostos a certos padrões de luzes ou luzes que piscam. A exposição a certos padrões ou imagens de fundo em uma tela de televisão ou ao jogar videogames pode provocar ataques epilépticos ou desmaios nestes indivíduos. Estas condições podem provorar sintomas epilépticos não detectados anteriormente ou ataques em pessoas que não têm histórico de ataques anteriores ou epilepsia. Se você, ou qualquer pessoa de sua família, tem uma condição epiléptica ou teve ataques de qualquer tipo, consulte seu médico antes de jogar. INTERROMPA IMEDIATAMENTE o uso e consulte seu médico antes de voltar a jogar se você ou seu filho sofrer qualquer um dos seguintes problemas de saúde ou sintomas:

- tonturas
- visão alterada
- espasmos nos olhos ou boca
- perda da percepção
- desorientação
- ataques
- qualquer movimento involuntário ou convulsão

SOMENTE VOLTE A JOGAR COM A APROVAÇÃO DE SEU MÉDICO.

Uso e manuseio de videogames para reduzir a possibilidade de um ataque

- Use-o em uma área bem iluminada e mantenha-se o mais longe possível da tela da televisão.
- Evite televisores com telas muito grandes. Use a menor tela de televisão disponível.
- Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®3. Faça um intervalo de 15 minutos a cada hora de jogo.
- Evite jogar quando estiver cansado ou com sono.

Pare de usar o sistema imediatamente se sofrer quaisquer dos seguintes sintomas: desfalecimento, náusea, ou uma sensação similar a enjôo marítimo; desconforto ou dor nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou qualquer outra parte do corpo. Se a condição persistir, consulte um médico.

AVISO:

Tenha cuidado ao usar a função do sensor de movimento sem fio DUALSHOCK®3, prestando atenção aos seguintes pontos. Caso o controle atinja uma pessoa ou objeto, isso poderá causar ferimentos ou danos acidentais. Antes de usar, verifique se há espaço suficiente ao seu redor. Ao utilizar o controle, segure-o firmemente, certificando-se de que ele não escapará da sua mão. Se estiver usando um controle que esteja conectado ao sistema PS3™ por um cabo de USB, verifique se há espaço suficiente para o cabo, de modo que ele não bata em nenhuma pessoa ou objeto. Além disso, tome cuidado para não puxar o cabo para fora do sistema PS3™ enquanto estiver utilizando o controle.

AVISO AOS PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO:

Não conecte o seu sistema PS3™ a um televisor de projeção sem ter consultado o manual do usuário da sua TV de projeção anteriormente, a menos que o televisor seja do tipo LCD. Caso contrário, a conexão poderá danificar permanentemente a tela da sua TV.

MANUSEIO DO DISCO DE FORMATO DO SEU PS3™:

• Não dobre-o, esmague-o ou mergulhe-o em líquidos. • Não deixe-o exposto à luz solar direta ou próximo de um aquecedor ou outra fonte de calor. • Faça intervalos de descanso durante sessões intensas de jogos. • Mantenha o disco limpo. Segure-o sempre pelas bordas e mantenha-o dentro da capa protetora enquanto ele não estiver sendo usado. Limpe o disco com um pano macio e seco, enxugando em linhas retas do centro para a borda externa. Jamais utilize solventes ou produtos de limpeza abrasivos.

INDICE

FINAL FANTASY X

INSTRUÇÕES PRELIMINARES 02
TELA INICIAL 03
TRANSFERÊNCIA DE DADOS 03
CONTROLES 04
INICIANDO O JOGO 06
PERSONAGENS 07
SISTEMA DE BATALHA 09
HABILIDADES 13
AEONS 14
A GRADE DE ESFERAS 16

FINAL FANTASY X-2

HISTÓRIA 20
PERSONAGENS 21
CONTROLES BÁSICOS 24
INICIANDO O JOGO 26
JANELA DE CAMPO 27
PROGRESSO DO JOGO 28
SISTEMA DE BATALHA 31
HABILIDADES 37
GRADES DE TRAJES 38
ACESSÓRIOS 39
DICAS 40
LAST MISSION 41

SUPORTE AO CLIENTE 46
GARANTIA LIMITADA 47

FINAL FANTASY X

INSTRUÇÕES PRELIMINARES

AVISOS:
A saída de vídeo em HD requer cabos e monitor compatíveis com HD, ambos vendidos separadamente.

SISTEMA PLAYSTATION®3

INICIANDO UM JOGO: Antes de usá-lo, leia cuidadosamente as instruções fornecidas com o sistema de entretenimento de computador with the PlayStation®3. A documentação contém informações sobre configuração e utilização do seu sistema, bem como informações importantes de segurança.

Verifique se o interruptor LIGA/DESLIGA PRINCIPAL (localizado na parte traseira do sistema) está ligado. Insira o disco *FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster* com o lado da etiqueta para cima no slot do disco. Selecione o ícone para o título do software em [Jogo] no menu principal do sistema PS3™ e então pressione o botão ⊗. Veja neste manual informações sobre o uso do software.

SAINDO DE UM JOGO: Durante o jogo, aperte e segure o botão PS no controlador sem fio por pelo menos 2 segundos. Então selecione "Sair do Jogo" na tela que é mostrada.

Dica Para remover um disco, toque o botão de ejeção após sair do jogo.

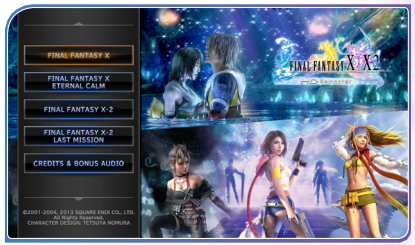
TROFÉUS: Ganhe, compare e compartilhar os troféus que você ganha fazendo específicas no jogo realizações. Acesso troféus requer um PlayStation®Network conta.

DADOS GRAVADOS PARA O SOFTWARE DE FORMATO PS3™

Dados gravados para o software de formato PS3™ são gravados no disco rígido do sistema. Os dados são mostrados em "Utilitário de Jogos Gravados" no menu Jogo.

TELA INICIAL

O disco do jogo *FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster* inclui vários títulos. Após ligar o console e colocar o disco do jogo no compartimento apropriado, será exibida a tela inicial. Aqui você pode selecionar o título que deseja iniciar e, após confirmar a sua escolha, o menu ou as cenas de abertura do título selecionado serão exibidos na tela.



TRANSFERÊNCIA DE DADOS

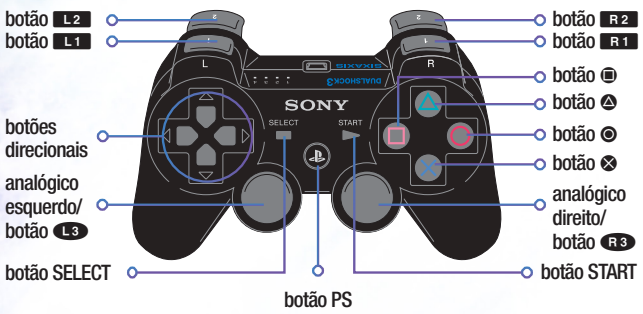
COMPARTILHAR DADOS COM A VERSÃO PLAYSTATION®VITA

A função de transferência de dados permite que você compartilhe os dados salvos com a versão para PlayStation®Vita do *FINAL FANTASY X HD Remaster* e *FINAL FANTASY X-2 HD Remaster*. Selecione "TRANSFERÊNCIA DE DADOS" no menu do título correspondente para fazer o upload dos seus dados salvos para a rede. É possível fazer o download dos dados dos quais foi feito o upload para a versão PlayStation®Vita do título correspondente e continuar jogando. Também é possível executar o processo inverso de transferir os dados salvos do PlayStation®Vita para o PlayStation®3.

CONTROLES

CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK®3

• Não é possível garantir a compatibilidade de outro controle sem fio que não seja o DUALSHOCK®3.



Os esquemas de controle do *FINAL FANTASY X HD Remaster* mudam conforme as 3 situações listadas abaixo. Os ajustes de vibração (Ligar/Desligar) podem ser alterados na tela “Configuração” que é acessada a partir do Menu Principal.

Controles	Janela de campo	Tela do menu	Tela de batalha
Botões de direção	Mover personagem	Mover cursor	Mover cursor (esquerda/direita para mudar as janelas de comando)
Controle esquerdo	Mover personagem	Mover cursor	Mover cursor (esquerda/direita para mudar as janelas de comando)
Botão ✕	Falar/Examinar/ Confirmar	Confirmar	Confirmar
Botão ○	(Manter pressionado) Andar/Cancelar	Cancelar	Cancelar
Botão △	Abrir menu	-	Proteger (passar o turno)
Botão L1	-	Mudar personagem	Exibir janela de mudança de personagem/ Selecionar personagem para mudança
Botão L2	-	Voltar (nas listas de itens, etc.)	Selecionar personagem para mudança
Botão R1	-	Mudar personagem	Alternar na janela CTB
Botão R2	-	Avançar (nas listas de itens, etc.)	Alternar na janela CTB
Botão START	Pausar*	-	-
Botão SELECT	-	-	Exibir/Ocultar janela de ajuda

Pressione os botões L1, L2, R1, R2, START and SELECT simultaneamente para reiniciar o software.

*Não é possível pausar e reiniciar o jogo durante certas circunstâncias.

INICIANDO O JOGO

MENU INICIAR

Após a conclusão da demonstração de abertura (ou quando o botão START for pressionado durante a demonstração), a tela do título (direita) será exibida. Selecione NOVO JOGO se estiver começando um jogo novo. Selecione CARREGAR se estiver continuando um jogo previamente salvo. Selecione TRANSFERÊNCIA DE DADOS se desejar compartilhar os dados salvos com a versão para PlayStation®Vita do *FINAL FANTASY X HD Remaster.*

SALVAR DADOS

Os dados salvos deste jogo são armazenados no armazenamento do sistema. É necessário ter 200KB de espaço livre no disco rígido para salvar seu progresso no jogo.

TELA DO JOGO-TELA DE MOVIMENTO

MAPA

O mapa oferece uma visão aérea do local atual do seu personagem, indicado por uma seta amarela. Seu destino normalmente é marcado por uma seta vermelha. Esse recurso pode ser ativado ou desativado na seção Configuração do Menu Principal.

PERSONAGEM DO JOGADOR

ESFERA DE SALVAMENTO

Use esferas como essa para salvar seu jogo. Elas apenas são encontradas em certos locais, então, lembre-se de salvar sempre que tiver uma chance.

PERSONAGENS

O FINAL FANTASY X HD Remaster acompanha a história épica de uma evocadora conhecida como Yuna e sua jornada para destruir Sin. Você precisa guiar o personagem principal, Tidus, através dos vários eventos no jogo. Apresentamos aqui os personagens que acompanham Yuna em sua aventura. Observe que cada personagem possui uma área exclusiva de especialidade. Verifique suas habilidades para poder usá-las a seu favor no campo de batalha.

TIDUS

Tidus é um alegre astro do Blitzball em ascensão que joga pelo Zanarkand Abes. Ele tem uma grande mágoa por seu pai, que foi um famoso jogador antes da sua morte prematura. Os movimentos rápidos de Tidus permitem que ataque com facilidade até o mais veloz inimigo.

YUNA

Filha do Evocador Supremo Braska. Honesta e determinada, Yuna inicia uma peregrinação para obter o Aeon Final e derrotar Sin. Ela está aprendendo a arte mística de evocar aeons - espíritos poderosos de yore.

WAKKA

Técnico e capitão da equipe local de Blitzball, os Besaid Aurochs. Wakka planeja se aposentar após o torneio deste ano, para poder se tornar exclusivamente guardião de Yuna. Seu blitzball mortal é especialmente útil para derrubar inimigos voadores.

LULU

Um dos guardiões de Yuna. Ela e Wakka consideram Yuna como sua irmã caçula. A natureza serena e possessiva de Lulu, às vezes, a faz parecer insensível. Ela é perita na arte da magia negra.

KIMAHRI RONSO

Um jovem guerreiro da tribo Ronso, Kimahri tem cuidado de Yuna desde sua infância. Ele fala pouco, mas é bastante devotado a Yuna e a serve com lealdade como guardião. Kimahri pode aprender as habilidades do inimigo com sua habilidade de Lanceta.

AURON

O guardião lendário que junto com o Evocador Supremo, Braska, derrotou Sin 10 anos atrás. Um homem de poucas palavras, ele guia Yuna e Tidus em sua jornada para vencer Sin novamente. Ele agita sua gigantesca espada com tal poder que até os inimigos mais fortes são cortados em pedaços.

RIKKU

Uma jovem Al Bhed. Otimista, prática que sempre fala o que pensa. Ela se esforça para restaurar a antiga glória do seu povo errante. Rikku lida facilmente com dispositivos mecânicos e também consegue roubar itens dos inimigos.

SISTEMA DE BATALHA

TELA DE BATALHA

1. Janela de comando
2. Janela CTB
3. HP e MP do personagem
4. Medidor de overdrive
5. Janela de ajuda

ORDEM DE BATALHA

O FINAL FANTASY X HD Remaster tem um sistema de combate baseado em turnos condicionais (Conditional Turn-based, CTB), em que o tempo passa apenas quando comandos são executados em batalha. A ordem dos turnos de aliados e inimigos é exibida na janela CTB, no canto direito superior da tela. Geralmente, a ordem dos turnos muda dependendo do que cada personagem e inimigo faz.

Por exemplo, após executar uma técnica especial poderosa, um personagem pode pedir tempo adicional de recuperação antes de conseguir realizar sua próxima ação. Porém, você pode contrabalançar isso lançando um feitiço de aumento de velocidade, como Haste, no personagem, aumentando assim a quantidade total de turnos que ele pode participar. Há vários outros fatores que afetam a ordem de batalha, então, experimente com ações diferentes e aprenda a usar completamente esse novo sistema.

TROCANDO PERSONAGENS

Durante os turnos de qualquer um dos seus personagens, pressione o botão L1 para abrir a janela de Troca. Nela, você pode colocar integrantes do grupo na batalha ou retirá-los conforme desejar. Quando um personagem for colocado na batalha, ele ou ela poderá agir imediatamente.

COMANDOS DE ACIONAMENTO

Em certos pontos do jogo, alguns comandos especiais, chamados de Comandos de Acionamento, ficarão disponíveis. Para usá-los, pressione ← para acessar a janela de Comandos de Acionamento e selecione o comando desejado.

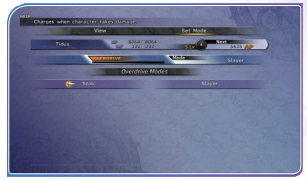
OVERDRIVE

Cada personagem tem um medidor de overdrive que aumenta um pouco sempre que certas condições são cumpridas (causar danos pesados, curar aliados enfraquecidos, etc.). Os modos Overdrive determinam quais são essas condições. Para mais informações, consulte a seção Modos Overdrive abaixo. Quando o medidor de um personagem estiver cheio, a palavra OVERDRIVE será exibida e o personagem poderá usar um ataque especial. Pressione ← para acessar a janela Overdrive e selecione o overdrive que deseja executar.

MODOS OVERDRIVE

NOME DO MODO	CONDIÇÕES
Guerreiro	O medidor fica cheio quando o personagem causa dano de HP ao inimigo.
Impassível	O medidor fica cheio quando o personagem sofre dano.
Curandeiro	O medidor fica cheio quando o personagem restaura HP dos aliados.
Dançarino	O medidor fica cheio quando o personagem desvia de um ataque.

Os modos de Overdrive determinam as condições que devem ser cumpridas para encher o medidor de Overdrive. Selecione um modo Overdrive para cada personagem na seção Overdrive do Menu Principal. Todos os personagens podem aprender novos modos Overdrive preenchendo os pré-requisitos desses modos algumas vezes.



Existem vários outros modos Overdrive, então, experimente com diferentes ações na batalha para aprender.

AFLIÇÕES DE STATUS E COMO RECUPERAR

Durante a batalha, às vezes, os personagens são afetados por alterações de status desagradáveis. Consulte a tabela abaixo para encontrar maneiras eficientes de se recuperar.

EFEITOS DE STATUS

Nome do status	Sintomas	Tratamento recomendado
Nocaute	Não pode participar da batalha	Vida, Cheio de Vida, Fênix-Penugem
Petrificação	Não pode participar da batalha	Esuna, Fraco, Remédio
Zumbi	Sofre dano de magia e itens retroativos	Água Benta, Remédio
Veneno	Sofre dano após o turno (1/4 do HP total por turno)	Esuna, Antídoto, Remédio
Confusão	Ataca aliados indiscriminadamente	Esuna, Remédio, ao ser atacado fisicamente
Frenético	Força aumentada, mas ataca automaticamente (não pode ser controlado pelo jogador)	Esuna, Remédio
Dormir	Não pode participar da batalha	Esuna, Remédio, sendo atacado fisicamente
Silêncio	Não pode lançar feitiços	Esuna, Tela de Eco, Remédio
Escuridão	Precisão diminuída em ataques físicos	Esuna, Colírio, Remédio
Lento	Diminui a velocidade (O turno fica lento)	Esuna, Remédio
Perdição	Desmaia quanto a contagem regressiva chega a zero	Nenhum
Maldição	Não pode usar Overdrives (O medidor para)	Dissipar, Água Benta

FIM DE JOGO

O jogo terminará se todos os integrantes ativos do grupo estiverem NOCAUTEADOS (HP é reduzido a zero) ou petrificados O jogo continuará, no entanto, desde que pelo menos um integrante do grupo consiga fugir da batalha usando os comandos Escapar ou Fugir.

HABILIDADES

HABILIDADES

Há dois tipos de habilidades: As habilidades de comando e as habilidades automáticas. As habilidades de comando são ações que devem ser selecionadas na batalha, enquanto que as habilidades automáticas são ativadas automaticamente conforme as armas e armaduras atuais do seu personagem. Os personagens adquirem novas habilidades de comando ativando os nós de habilidades na grade de ESFERAS

ARMAS E ARMADURAS PERSONALIZADAS

Em certos momentos do jogo, a seção Personalizar será exibida no menu principal.Nela, você pode aprimorar suas armas e armaduras como quiser. Os efeitos que você adicionar tornam-se habilidades automáticas e permanecem ativos enquanto a arma ou armadura estiver equipada. Mais habilidades automáticas ficarão disponíveis conforme você adquirir novos tipos de itens.

1. Arma/armadura a ser personalizada
2. Nome do item requerido
3. Quantidade do item que você possui
4. Quantidade restante após a personalização
5. Janela da ajuda: descrição da habilidade selecionada

AEONS

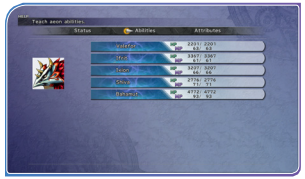
AEONS

Os Aeons são criaturas divinas que apenas respondem ao chamado de um evocador verdadeiro. Cada Aeon protege seu mestre com poderes e características exclusivas. Os Aeons vão ficando fortes junto com seus evocadores. Quando Yuna evoca um Aeon, os outros integrantes do grupo devem manter distância segura. Só assim, Yuna pode controlar as ações do Aeon. Como os integrantes regulares do seu grupo, os Aeons têm um medidor de Overdrive e, quando fica cheio, eles podem usar suas impressionantes técnicas de overdrive. Se o HP do Aeon for reduzido a zero, ele desaparece e os outros personagens vão retornar para continuar o combate.

AEONS	
Valefor	Um Aeon voador rápido
Ifrit	Um Aeon imerso em uma chama eterna.
Ixion	Um Aeon na forma de unicórnio constituído de raios.
Shiva	Um Aeon de gelo na forma de uma bela mulher.

Você certamente encontrará outros aeons durante o seu progresso pelo enredo de *FINAL FANTASY X*. Dizem que aeons secretos podem se revelar para aqueles que concluem tarefas extraordinárias.

DESENVOLVIMENTO DOS AEONS



Na seção Aeons, no Menu Principal, você pode conferir as várias estatísticas dos seus Aeons. O desenvolvimento de cada Aeon está metafisicamente ligado ao de Yuna, mas quando você supera certos adversários, as seções Habilidades e Atributos serão disponibilizadas. Elas permitirão que você ensine aos Aeons novas habilidades e aumente seus atributos.

HABILIDADES

Selecione Habilidades para ensinar várias habilidades de comando aos Aeons. Ao selecionar um Aeon, a imagem exibida aparecerá na tela. Use itens para ensinar novas habilidades de comando para os Aeons.

1. Habilidade a ser aprendida pelo Aeon
2. Nome do item requerido
3. Quantidade do item que você possui
4. Quantidade restante após o uso
5. Janela de ajuda: informações sobre a habilidade selecionada

ATRIBUTOS

Selecione a seção Atributos para aumentar os poderes do seu Aeon. O menu aparecerá assim que você selecionar o Aeon cujos atributos deseja aumentar. Use as esferas para aumentar os atributos dos Aeons.

1. Atributo a ser desenvolvido
2. Esfera requerida para desenvolvimento
3. Tipo de esfera que você possui
4. Quantidade restante após o uso
5. Janela de ajuda: exibe informações sobre desenvolvimento

A GRADE DE ESFERAS

ENTENDENDO AS GRADES DE ESFERAS

O desenvolvimento de habilidades e atributos do personagem no *FINAL FANTASY X HD Remaster* é feito exclusivamente na grade de esferas. O poder dos personagens não aumentará simplesmente derrotando inimigos na batalha. Por isso, você precisa compreender os fundamentos da grade de esferas para fortalecer os integrantes do seu grupo.

FLUXOGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM

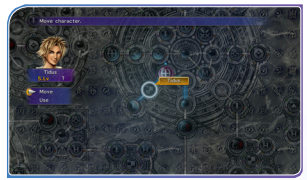
O S.Lv (nível de esfera) aumenta quando os pontos de habilidade (AP) ganhos em batalha atingem certa quantidade.

O número do S.Lv na grade de esferas representa quantas vezes um personagem pode se mover.

Para desenvolver um personagem, use as esferas obtidas em batalha e por outros meios para ativar os nós da grade de esferas.

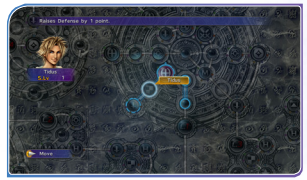
A GRADE DE ESFERAS

Selecione Grade de Esferas no menu principal para abrir a tela do sistema.



Pressione o botão ⊗ para exibir a janela de comando.

Ao selecionar “Mover”, os círculos iluminados indicam até onde é possível ir com base no seu nível de esfera atual. Selecione “Usar” se deseja utilizar uma esfera para ativar um nó.

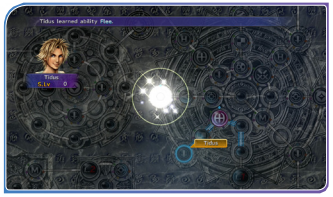


Ao selecionar “Usar”, é exibida uma janela que mostra todas as esferas que você possui no momento. Somente é possível usar as esferas correspondentes ao nó mais próximo, realçado em branco. Coloque a esfera dentro do nó correspondente para aprender sua habilidade disponível. Além do nó na posição atual do personagem, você pode ativar todos os nós adjacentes conectados a ele sem ir até eles.

Como exemplo, vamos ver como Tidus aprende a Fugir:

Primeiro, mova-se para um nó adjacente para Fugir.

Selecione uma Esfera de Habilidade. O cursor vai se mover automaticamente para Fugir, localizado no nó adjacente.



Pressione ⊗ botão - para confirmar a seleção. Tidus aprendeu a Fugir. Como Fugir é uma habilidade comum, Tidus pode executá-la em qualquer batalha subsequente.

CORES

Cada personagem usa uma cor diferente, quando ele ou ela ativa um nó, como ilustrado no diagrama. Vários personagens podem ativar o mesmo nó. Para saber qual nó foi ativado pelo personagem, use o seguinte esquema de cores:

Tidus = azul claro
Yuna = branco
Kimahri = azul escuro
Wakka = amarelo
Lulu = roxo
Rikku = verde
Auron = vermelho

SELECIONANDO UMA GRADE DE ESFERAS

O *FINAL FANTASY X HD Remaster* tem duas versões de Grade de Esferas do personagem. Uma é padrão e a outra é avançada, para jogadores experientes. A grade de esferas avançada dá mais liberdade para desenvolver os personagens, mas tem mais variações, tornando a seleção de rotas mais desafiadora.

Você pode escolher a grade de esferas que preferir ao iniciar uma nova partida, mas não poderá mudá-la depois durante esse jogo.

FINAL FANTASY X-2

HISTÓRIA

Spira. Um mundo vitimado pela destruição causada pelo grande terror conhecido como Sin. Isso, até que a conjuradora Yuna e seus companheiros embarcaram em uma jornada para derrotar essa ameaça de uma vez por todas. Essa não era uma tarefa simples, pois Sin sempre retornava após ser aparentemente derrotado. Porém, com muita dificuldade e sacrifício, eles conseguiram destruir o inimigo mortal de vez.

2 anos se passaram. Yuna agora vive em paz, mas ainda sente que alguma coisa está errada. Um dia, ela vê uma imagem estranha contida em uma esfera. A imagem é de um homem jovem que se parece demais com... ele.

Será que é ele? Será que esse é o jovem que desapareceu junto com Sin? Será que ele ainda existe em algum lugar desse mundo?

Yuna se prepara para embarcar em uma nova jornada para descobrir a verdade.

FINAL FANTASY X-2 HD Remaster

PERSONAGENS

YUNA 19 anos.

Primeira Esfera de traje: Pistoleiro

Após derrotar Sin, Yuna voltou para seu lar, em Besaid. Os dias se passaram com tranquilidade, mas ela sente falta de algo em sua calma existência. A esfera de filme que Rikku mostrou a ela lhe deu um motivo para se aventurar novamente.Por enquanto, a vida como caçadora de esferas dá a Yuna a chance de viver radicalmente. Mas é difícil se livrar de velhos hábitos. Yuna ainda não consegue se afastar das pessoas que precisam de ajuda.

RIKKU 17 anos.

Primeira Esfera de traje: Ladra

Durante os dois anos que se seguiram após ter ajudado Yuna a derrotar Sin, Rikku viajou ao lado de outros Al Bhed por toda Spira, ensinando às pessoas tudo sobre máquinas. Em sua "busca pela verdade" que se desencadeou em Spira após a derrota de Sin, um grupo de Al Bhed se juntou aos caçadores de esferas. Com sua nave, a Celsius, como base, Rikku, Buddy e Brother se tornaram os Gullwings. Rikku convidou Yuna para se juntar aos Gullwings e, desde então, têm viajado juntos por aí. Como sempre, a fonte inesgotável de energia de Rikku mantém a equipe em alerta.

PERSONAGENS

PAINE 18 anos.

Primeira Esfera de traje: Guerreira

Paine usa uma espada e faz questão de se mostrar indiferente a tudo. Parece que ela se juntou aos Gullwings devido a algo ligado ao seu passado. Porém, nenhum dos Gullwings sabe exatamente o que é. As frequentes trapalhadas ridículas dos Gullwings inspiram os comentários sarcásticos de Paine, mas os outros não parecem se preocupar muito com isso.

BARALAI 20 anos.

O magistrado do Novo Yevon.

Como o mais recente oficial eleito, ele é profundamente respeitado pelos outros integrantes do partido. O Novo Yevon usa uma abordagem conservadora, seu lema é "Uma coisa de cada vez". Mesmo assim, seus hábitos furtivos, incluindo o roubo de esferas, lhes rendeu certa desconfiança geral.

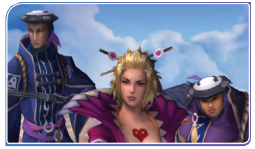
GIPPAL 18 anos.

Líder da Facção de Máquinas de Al Bhed.

Situado no Templo de Djose, o grupo desenterra máquinas antigas e pesquisa o desenvolvimento de armas mecânicas.

NOOJ 21 anos.

O “meyvn”, ou líder, da Liga da Juventude. Ele é um antigo guerreiro que, enojado com as ações do Novo Yevon, fundou a Liga da Juventude. Ele perdeu seu braço e perna esquerdos no combate contra Sin. A quantidade de jovens esquentados na Liga da Juventude acaba sempre acabam criando problemas.



O SINDICATO LEBLANC

(a partir da esquerda: Logos, Leblanc, Ormi)

Um grupo de caçadores de esferas rivais dos Gullwings. Ele aparecem com frequência no decorrer da história. A capacidade de organização do Sindicato é inigualável em Spira.

OS GULLWINGS

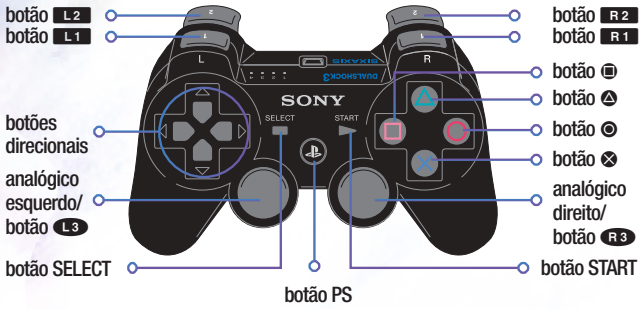
(a partir da esquerda: Buddy, Brother, Shinra)

Amigos caça-esferas de Yuna.

CONTROLES BÁSICOS

CONTROLE SEM FIO DUALSHOCK®3

• Não é possível garantir a compatibilidade de outro controle sem fio que não seja o DUALSHOCK®3.



Os esquemas de controles do *FINAL FANTASY X-2 HD Remaster* mudam de acordo com as 3 situações listadas abaixo.

Os ajustes de vibração (Ligar/Desligar) podem ser alterados na tela "Configuração" que é acessada a partir do menu principal no jogo.

CONTROLES	JANELA DE CAMPO	TELA DO MENU	TELA DE BATALHA
Botões de direção	Mover personagem	Mover cursor	Mover cursor (esquerda/direita para mudar a janela de comando)
Controle esquerdo	Mover personagem	Mover cursor	Mover cursor (esquerda/direita para mudar a janela de comando)
Botão ○	Falar/Examinar/ Confirmar	Confirmar	Confirmar

CONTROLES	JANELA DE CAMPO	TELA DO MENU	TELA DE BATALHA
Botão ✕	Saltar/Escalar/ Cancelar (quando pressionado em certos locais)	Cancelar/Retornar à tela de movimento	Cancelar
Botão △	Abrir menu/Voltar ao menu principal (quando o jogo estiver pausado)	-	Passar turno do personagem
Botão ■	(Enquanto estiver pausado durante uma cena) Pular cena *Algumas cenas não podem ser puladas	-	-
Botão L1	-	Mudar personagem/ Esfera de traje	Mudar esfera
Botão L2	-	Voltar (nas listas de itens, etc.)	Voltar (nas listas de itens, etc.)
Botão R1	-	Mudar personagem/Esfera de traje	Gatilho Fácil (Artilheiro) - disparo rápido
Botão R2	-	Avançar (nas listas de itens, etc.)	Avançar (nas listas de itens, etc.)
Botão START	Pausar*	-	Pausar
Botão SELECT	-	-	-

Pressione os botões L1, L2, R1, R2, START et SELECT simultaneamente para reiniciar o software.*

*Não é possível pausar e reiniciar o jogo durante certas circunstâncias.

INICIANDO O JOGO

MENU INICIAR

Após a conclusão da demonstração de abertura (ou quando o botão START for pressionado durante a demonstração), a tela do título (direita) será exibida. Selecione NOVO JOGO, se estiver começando um jogo novo. Selecione CARREGAR, se estiver continuando um jogo previamente salvo. Selecione TRANSFERÊNCIA DE DADOS se desejar compartilhar os dados salvos com a versão para PlayStation®Vita do *FINAL FANTASY X-2 HD Remaster.*

NOVO JOGO PLUS

Se você já completou o jogo uma vez e salvou o seu progresso, poderá selecionar a opção NOVO JOGO PLUS. Isso permitirá que você inicie o jogo com todas as esferas de trajes, itens e habilidades adquiridos durante a sua primeira vez na aventura. Tente jogar novamente as missões que você não concluiu e descubra os eventos da história que você perdeu!

SALVAR DADOS

Os dados salvos deste jogo são armazenados no armazenamento do sistema. É necessário ter 260KB de espaço livre no disco rígido para salvar seu progresso no jogo.

Na LAST MISSION, você pode salvar a cada cinco pisos dentro da Torre de lutycyr . Se tiver o item “Memo de Salvamento”, você pode salvar sempre que mudar de andar. Quando continuar a partir dos dados salvos que são armazenados dentro de um elevador, vai começar no andar de destino. Salvar seu progresso na LAST MISSION requer pelo menos 180KB em seu sistema de armazenamento.

JANELA DE CAMPO

1. **MAPA DO GUIA**
   Esse mapa pode ser ativado ou desativado na seção Configuração do Menu Principal.

   Dependendo da área, o mapa pode ser exibido em diferentes posições na tela, ou não ser exibido.

2. **PERSONAGEM DO JOGADOR**

3. **ESFERA DE SALVAMENTO**
   Aproxime-se dela e pressione o botão ⊗ para restaurar completamente HP e MP.

   Use essas esferas para retornar à nave e salvar seu jogo.

PROGRESSO DO JOGO

A TELA SELECIONAR MISSÃO

Yuna e o resto dos Gullwings viajam por toda Spira em sua nave Celsius.

A tela Selecionar Missão permite que você escolha para onde eles deverão ir. A menos que esteja acontecendo algo realmente importante, você pode viajar para onde desejar. Há várias missões para cada local. As próprias missões podem mudar dependendo de quando você vai para o local determinado. Assim que aceitar a missão, suas ações vão definir o desenvolvimento da história. Há incontáveis decisões a serem tomadas durante o jogo e cada uma ajudará a determinar o caminho a seguir. Geralmente, você pode acessar a tela Selecionar Missão falando com Buddy na nave, mas em certos pontos críticos essa tela será exibida automaticamente. Pressione ⊗ para poder retornar à ponte da Celsius. Porém, há momentos no jogo em que você não poderá sair sem selecionar uma missão.

PONTOS CRUCIAIS

Conforme você seleciona missões e avança pelo jogo, a palavra "Ponto Crucial" aparecerá ao lado de locais com novas missões e eventos. Sua escolha de missões muda o fluxo do jogo permitindo que você conduza a história. Um medidor como o mostrado abaixo é exibido na parte inferior da tela Selecionar Missão. A quantidade de estrelas indica a força dos inimigos encontrados no local selecionado. Quanto mais estrelas houver, mais forte será o inimigo.

'FÁCIL ★★★★★ DIFÍCIL'

CRIADOR DE CRIATURA

Você pode acessar o menu "Criador de Criatura" ao falar com Shire, que se encontra na ponte da nave. O "Criador de Criatura" é um novo recurso disponível nesta versão que pode ser aproveitado desde os capítulos iniciais do jogo. Use "armadilhas" para capturar criaturas pelo mundo, ver suas histórias e até incluí-las no combate! As criaturas capturadas também podem participar de torneios na "Arena Inimiga".

*Para mais informações, consulte o tutorial no jogo.

MENU PRINCIPAL

Pressione △ na tela do campo para abrir o Menu Principal. Ali, você pode usar itens e equipar seu grupo para a batalha.

• Tamanho dos personagens/criaturas

P = 1 vaga de integrante, M = 2 vagas de integrante, G = 3 vagas de integrante. Até três integrantes podem participar do combate de uma vez.

1	Itens	Use e organize os itens. Veja todos os itens importantes encontrados.
2	Magia Branca	Use feitiços de magia branca para restaurar HP e curar aflições de status.
3	Equipar	Altere a grade de trajes, esfera de traje ou acessórios do personagem Grades de traje: cada personagem pode equipar uma grade de trajes por vez. Vários personagens podem usar a mesma grade de trajes simultaneamente. Esferas de traje: selecione uma das esferas de traje localizadas na grade de trajes atualmente equipada. Acessórios: cada personagem pode equipar até dois acessórios. Alguns acessórios permitem que o personagem use habilidades de esferas de traje diferentes da que está atualmente equipada.
4	Grades de trajes	Definir/Reorganizar as esferas de traje em uma grade de trajes.
5	Habilidades	Veja o progresso do personagem no aprendizado de habilidades de cada esfera de trajes e selecione a próxima habilidade a ser aprendida.
6	Acessórios	Veja e organize os acessórios.
7	Esferas de traje	Veja as esferas de traje do grupo.
8	Criatura	Desenvolver/Treinar criaturas.
9	Integrante do grupo	Defina os integrantes do grupo.
10	Configuração	Configure as opções do jogo e do sistema.

SISTEMA DE BATALHA

TELA DE BATALHA

1. Janela de comando
2. Janela de status
3. Janela da ajuda
4. Medidor de motivação da criatura aliada (Aumente * com o botão R3 e diminua com o botão L3. Mais * aumentam o ataque, mas diminuem a defesa e vice-versa).

JANELA DE COMANDO

A janela de Comandos Principais exibe os comandos disponíveis do personagem. Quando um personagem tem mais de quatro comandos, a janela se moverá para baixo e exibirá os comandos adicionais.

Pressionar o botão de direção ➡ ativa a tela de Subcomando e o comando Escapar.

Pressione L1 para acessar a grade de trajes e poder mudar a esfera. Para mais informações, consulte a seção mudar esfera.

*Rolar

*Subcomando

JANELA DE AJUDA

A janela de ajuda exibe uma breve descrição do comando, item, etc. selecionado no momento.

Esse recurso pode ser ativado ou desativado na seção Configuração do Menu Principal.

MEDIDOR ATB

Quando verde, o medidor ATB exibe “tempo cheio”

Quando esse medidor está cheio, o personagem está pronto para aceitar o próximo comando.

Esse medidor nem sempre aparece, dependendo do comando executado antes.

Quando roxo, o medidor ATB exibe “tempo de recuperação”

O uso de itens e certas habilidades exigem um tempo de recuperação antes do comando ser executado.

O comprimento do medidor varia dependendo do comando selecionado. Quanto menor for o medidor, mais rápido o comando será executado. Ao tentar realizar uma “sequência” de ataques juntos, é melhor prestar atenção ao tempo de recarga exigido por um comando.

Alguns comandos são “sem recuperação” e, conforme seu nome indica, não exigem tempo de recuperação antes de executá-los.

ATAQUES EM SEQUÊNCIA

Quando dois ou mais ataques bem-sucedidos são executados em sequência, é exibida a palavra “Sequência”.

Ataques sucessivos na mesma Sequência causam maior dano. Quanto mais Sequências concluir, maior será o dano adicional.

MUDAR ESFERAS

Os personagens podem usar a grade de trajes durante a batalha (Botão L1) para mudar esferas de traje. Essa transformação é chamada de mudar esfera. Os personagens apenas podem mudar a esfera das esferas de traje colocadas na sua grade de trajes equipada no momento. As esferas de traje que não estão vinculadas à grade de trajes não podem ser selecionadas para a mudança de esfera, então, preste bastante atenção quando for escolher. Além disso, se você não pausar a batalha enquanto seleciona as esferas de traje para a mudança de esfera, os inimigos continuarão atacando.

Cada personagem tem uma esfera de traje especial que apenas pode ser usada ao encher uma grade de trajes com esferas de traje e mudar esfera para todas as esferas de traje da grade. Enquanto a grade de trajes está sendo exibida, pressione o Botão R1, selecione a esfera de traje especial e pressione o Botão ⊗ para mudar esfera.

THE MISSION SELECT SCREEN

Durante a batalha, às vezes, os personagens são afetados por alterações de status. Também há efeitos de status benéficos. A tabela abaixo mostra aflições de status negativas e maneiras eficientes de recuperação.

	AFLIÇÃO	SINTOMAS	TRATAMENTO
	NOCAUTE*	Não pode participar da batalha	Vida, Cheio de Vida, Fênix-Penugem
	Petrificação*	Não pode participar da batalha	Esuna, Fraco, Remédio
	Dormir	Não pode participar da batalha	Esuna, Remédio, sendo atacado fisicamente
	Silêncio*	Não pode lançar feitiços ou cantar	Esuna, Tela de Eco, Remédio
	Escuridão*	Precisão de ataques físicos reduzida	Esuna, Colírio, Remédio
	Veneno*	Sofre dano em intervalos definidos	Esuna, Antídoto, Remédio
	Confusão	As ações são imprevisíveis e incontroláveis	Esuna, Remédio, sendo atacado fisicamente
	Frenético	Força aumentada, mas ataca inimigos de forma impulsiva e incontrolável	Esuna, Remédio
	Maldição	Não pode mudar esfera	Esuna, Água Benta, Remédio
	Comichão	Não pode usar qualquer comando, exceto Mudar Esfera e Fugir.	Esuna, Água Benta, Remédio
	Perdição	NOCAUTE quando a contagem regressiva chega a zero	Nenhum
	Lento	O medidor ATB demora para encher	Esuna, Remédio
	Parar	O medidor ATB para	Esuna, Remédio
EXP 0	Inútil*	Não se obtém AP durante a batalha e nem EXP após a batalha	Esuna, Água Benta

*Essas aflições de status continuam mesmo após a batalha. Além dos tratamentos acima, tocar em uma esfera de salvamento cura todas as aflições de status e restaura completamente HP e MP.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando todos os integrantes do grupo estão NOCAUTEADOS (HP é reduzido a zero) ou petrificados.

O jogo deve continuar a partir de um arquivo salvo.

ESFERAS DE TRAJE

Neste capítulo de *FINAL FANTASY*, os atributos do jogador mudam dependendo da esfera de traje que ele está equipado. As esferas de traje são tipos especiais de esfera que podem ser encontradas na jornada do grupo por toda Spire. As esferas de traje também determinam as habilidades disponíveis para um personagem em combate. Planeje antes para garantir que os personagens tenham prontas as habilidades certas quando necessário.

ESFERAS DE TRAJE PRINCIPAIS

Pistoleiro: Esfera de traje padrão de Yuna

Use uma pistola para disparar contra os inimigos de longe. Elimine seus inimigos repetidamente disparando rápido com o Gatilho Fácil ou ataque com a habilidade de Troca de Tiros, que não precisa de tempo de recuperação.

Ladrão: Esfera de traje padrão de Rikku

Roube qualquer coisa dos seus inimigos. Apesar de oferecer pouco em termos de Força ou Magia, é a esfera de traje mais rápida, conseguindo dar dois golpes em um inimigo com apenas um ataque.

Guerreiro: Esfera de traje padrão de Paine

Use uma espada para dilacerar seus inimigos. Esta esfera de traje se destaca em Força e Defesa, mas é fraca em Magia e Defesa Mágica. Também permite acessar as habilidades de Esgrima como Romper Armadura que reduz a Defesa do inimigo.

Cantora

Use a habilidade de Dança para prolongar vários efeitos durante a duração da dança e Cantar para aumentar os atributos do grupo pelo resto da batalha. Cantar é especialmente útil em batalhas longas.

Mago Branco

Cure e ajude os integrantes do grupo com magia Branca. O HP é baixo, mas a Defesa Mágica é extremamente alta.

Mago Negro

Ataque os inimigos com Magia Negra. Você pode atingir todos os inimigos em uma batalha com magia Negra, mas isso reduz pela metade o dano causado em cada um.

HABILIDADES

HABILIDADES

As habilidades que podem ser usadas por um personagem variam com a esfera de traje equipada. Há dois tipos de habilidades: as habilidades de comando e as habilidades automáticas. As habilidades de comando são exibidas na janela de comando durante a batalha e devem ser selecionadas para terem efeito. As habilidades de comando não estão limitadas àquelas disponíveis quando um personagem equipa uma esfera de traje pela primeira vez. Conforme o personagem obtém pontos de habilidade (AP), novas habilidades são disponibilizadas para uso.

As habilidades automáticas são indicadas por um ícone à esquerda e surtem efeito automaticamente durante a batalha.

APRENDENDO HABILIDADES

A porcentagem à direita de cada nome da esfera de traje indica a maestria do personagem selecionado nessas habilidades da esfera de traje. As habilidades de comando e automáticas disponíveis ao equipar a esfera de traje selecionada são exibidas à direita da tela.

ESFERAS DE TRAJE

Usando a esfera de traje de Pistoleiro como exemplo, as habilidades Ataque e Gatilho Fácil são dominadas desde o início. As habilidades que já são dominadas são indicadas com o símbolo Mestre à sua direita. Derrotar inimigos na batalha e usar habilidades diferentes de Atacar rendem AP para o personagem. Assim que for obtido AP suficiente, a habilidade escolhida será dominada e disponibilizada para usar como habilidade de comando.

GRADES DE TRAJES

GRADES DE TRAJES

Os dispositivos usados para aproveitar o poder das esferas de traje são conhecidos como Grades de Trajes. Durante a batalha, um personagem pode mudar de esfera apenas para as esferas de traje colocadas na grade de trajes que está equipando no momento. Por isso, é importante equipar os personagens com grades de trajes que foram definidas com as esferas de traje antes de entrar em combate. Uma vez na batalha, nem a grade, nem as esferas de traje do personagem podem mudar.

Os personagens podem obter atributos adicionais e novas habilidades só por equipar uma grade de trajes ou, às vezes, por passar pelos portões durante uma mudança de esfera. Os portões estão indicados na sua grade de trajes como ícones coloridos diferentes das suas esferas de traje. Os bônus dos portões aparecem na parte inferior à direita da sua tela da grade de trajes. As habilidades e bônus obtidos por passar pelos portões expiram no fim da batalha.

COLOCANDO ESFERAS DE TRAJE

As esferas de traje devem ser colocadas em uma grade de trajes para poder usá-las. Para fazer isso, primeiro selecione uma esfera de traje e, depois, escolha o nó na grade de trajes onde deseja colocá-la. Se já tiver outra esfera de traje no nó, ela será substituída pela nova esfera de traje selecionada. No caso de uma esfera de traje equipada por um personagem ser removida da grade de trajes, uma nova deve ser selecionada para o personagem.

CONTROLES DA GRADE DE TRAJES

Controles	Ação
Botões de direção/controle esquerdo	Mover cursor
Botão ✕	Selecionar ou colocar esfera de traje
Botão △	Remover esfera de traje
Botão ○	Concluir

ACESSÓRIOS

USANDO ACESSÓRIOS

Ao equipar acessórios, você pode aumentar HP, MP e atributos do personagem além de incluir habilidades de comando adicionais à esfera de traje usado em combate.

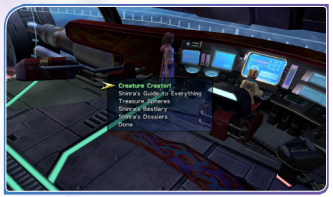
EJEMPLO

Usar o Anel Vermelho permite que o personagem lance o feitiço de Magia Negra “Fogo”, independente da esfera de traje equipada. Combine esses bônus com os poderes das grades de trajes mencionadas antes para montar um arsenal de habilidades num piscar de olhos. Um guerreiro também pode lançar “Fogo” na batalha!

DICAS

FALE COM SHINRA

Geralmente, falar com Shinra na ponte da nave facilitará seu acesso a glossários, tutoriais e outras informações úteis. Você também pode ver os dados coletados sobre os monstros que derrotou e os personagens que encontrou.



SALTANDO E ESCALANDO

Você precisará usar os comandos de ação "saltar" e "escalar" para avançar com sucesso por certas áreas. Nesse tipo de situação, mantenha pressionado ◉ ao se mover para facilitar seu avanço. Não há necessidade de manter o botão pressionado por um determinado tempo para cada ação individual.

DIRECIONANDO MAGIA PARA GRUPOS

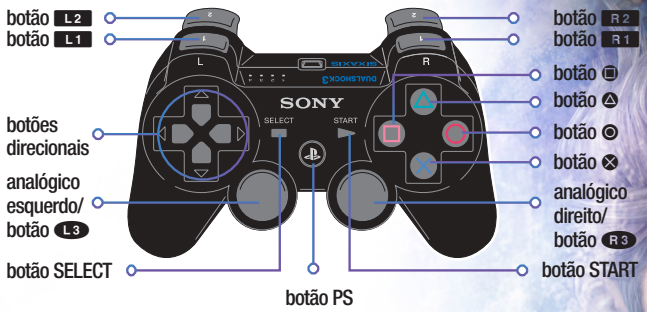
No *FINAL FANTASY® X-2 HD Remaster*, alguns feitiços podem ser direcionados para um grupo inteiro. Para atingir a todos os integrantes do grupo de uma só vez, pressione o botão de direção ➡ quando o cursor estiver na janela de HP do seu grupo. Para atingir a todos os inimigos ao mesmo tempo, pressione o botão de direção ⬅ quando o cursor estiver na lista do inimigo. Use essas habilidades de mira para virar o cursor da batalha!

LAST MISSION

CONTROLES

Controle sem fio DUALSHOCK®3

- Não é possível garantir a compatibilidade de outro controle sem fio que não seja o DUALSHOCK®3.

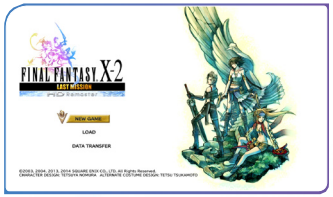


Controles	Ação
Botões de direção	Mover personagem/mover cursor no menu
Controle esquerdo	Mover personagem/cursor no menu
Controle direito	Para cima/baixo para acionar o zoom, para esquerda/direita para girar a câmera
Botão ✕	Ataque normal/Selecionar no menu/Confirmar comando
Botão ◻	Selecionar alvo ao alcance/Organização automática (ao visualizar itens)
Botão ◉	Cancelar
Botão △	Abrir menu
Botão L2	Girar personagem para a direita
Botão R2	Girar personagem para a direita
Botão START	Pausar

Controls	Ação
Botão ◉ + botões de direção ou controle esquerdo	Mover sem pegar itens
Botão ▣ + botões de direção ou controle esquerdo	Girar no lugar
Botão R1 + botões de direção ou controle esquerdo	Mover na diagonal (de acordo com o ponto de vista)
◉ button + SELECT button	Pass turn

MENU PRINCIPAL

Selecione NOVO JOGO, para começar um jogo novo. Selecione CARREGAR, para continuar um jogo previamente salvo. Selecione TRANSFERÊNCIA DE DADOS se desejar compartilhar dados com a versão para PlayStation®Vita do *FINAL FANTASY® X-2 HD Remaster.*



VISUALIZANDO A TELA

1. Piso atual
2. HP base do traje
3. HP de cada traje
4. Registro (exibe histórico de ataques, níveis ganhos, itens adquiridos, etc.)
5. Mapa do piso
6. Alcance do alvo (área azul pelos pés do personagem)
7. Quantidade atual de gils
8. Traje básico
9. Traje(s) de apoio em camadas

JOGAR

O objetivo da LAST MISSION é chegar ao último andar da Torre de lutycyr. O movimento dos personagens na torre é feito em turnos, e cada turno termina quando o personagem avança um espaço ou realiza uma ação. O alcance de ataque do personagem varia com os trajes e as habilidades que são utilizados. Você pode entrar na Torre de lutycyr quantas vezes quiser, mas o mapa interno vai mudar a cada nova entrada. Também há uma punição por ficar muito tempo no mesmo piso.

BARREIRAS

Barreiras mágicas separam os aposentos dos corredores e os ataques podem não causar danos através delas. Além disso, os inimigos não podem ultrapassar as barreiras nos corredores, o que é útil quando você quiser evitar um combate. Para chegar a um andar mais alto você deve usar os elevadores e coisas do gênero. Se um elevador estiver circundado por uma barreira, não poderá ser usado. Descubra e procure derrubar a barreira se desejar usar o elevador.

NOCAUTE

Se você for nocauteado dentro da torre, será levado para fora dela. Seu nível voltará a ser 1 e, em certas circunstâncias, perderá os gils e itens obtidos.

ARMADILHAS

A Torre de lutycyr está cheia de armadilhas ocultas. Se pisar em uma armadilha, vai desencadear vários efeitos, como aflições de status, etc.

TIPO	EFEITO
Biospray	O alvo é envenenado.
Golpe de Vento	Causa dano (para os trajes básicos e de apoio).
Armadilha Pegajosa	O alvo fica imobilizado por alguns turnos.
Queda Acentuada	Causa dano (apenas no status de traje "Freelancer").
Armadilha de Buraco	O alvo é movido para o andar de baixo.
Trampolim	O alvo é movido para outra área no mesmo piso.
Susto!	O alvo derruba itens do inventário.
Poço Nefasto	Todos os trajes equipados são removidos.
Selo Amaldiçoado	Um item aleatório do inventário é amaldiçoado.
Bomba Furiosa	Um item aleatório do inventário EXPLODE.

SUBINDO DE NÍVEL

Os personagens podem subir de nível ao derrotar inimigos e obter pontos de experiência. Certos itens também podem ser usados para subir de nível.

TRAJES

Na torre, podem ser usados até cinco trajes em camadas (as camadas podem ser definidas na tela de menu). O traje exibido na parte de cima é o "traje básico". Cada traje tem seu próprio HP que vai diminuindo após sofrer ataques bem sucedidos. Quando o HP do traje chega a zero, o traje é destruído. Quando todos os trajes equipados são destruídos, o personagem fica apenas com seu HP básico em combate (status "Freelancer").

AUMENTAR O NÍVEL DOS TRAJES

O nível dos trajes pode ser aumentado ao "fundir" vários trajes. Para executar a união de trajes, você precisa ter o livro "Segredos de fusão de trajes".

MUDAR PERSONAGENS

Ao usar certa habilidade, você pode trocar para um personagem diferente enquanto está dentro da torre.

ITENS

Os itens podem ser obtidos dentro da Torre de Iutycyr, ou comprados numa loja. O inventário tem no máximo 20 itens. Alguns deles podem ser "arremessados" contra os inimigos para causar vários efeitos.

Esferas de traje	As esferas de traje podem ser usadas como trajes para obter várias habilidades.
Gil	A moeda do jogo. Serve para comprar itens nas lojas.
Poções	Os personagens podem "beber" poções para causar vários efeitos. Também podem "arremessá-las" contra os inimigos.
Livros	Os livros podem ser "lidos" para causar vários efeitos. O número em [?] representa as páginas restantes. Sempre que um livro é lido, se gasta uma página. Quando a quantidade de páginas chega a zero, o livro é destruído.
Acessórios	Os acessórios são criados por meio de uma habilidade automática e causam vários efeitos nos personagens quando equipados. Podem ser equipados até 2 acessórios ao mesmo tempo.

LOJA

As lojas podem ser encontradas fora da Torre de Iutycyr e, às vezes, também aparecem dentro dela. Certos livros podem levar você automaticamente para uma loja.

*Para mais informações, consulte o tutorial no jogo.

SUPORTE AO CLIENTE

Mais ajuda e informações estão disponíveis
no site do Centro de Suporte
da SquareEnix :
http://www.square-enix.com/na/support

Você pode entrar em contato com um representante por meio do nosso sistema de suporte por chat, ver nossos horários de funcionamento e informações adicionais de suporte. Também é possível entrar em contato com o atendimento ao cliente pelo número 310-846-0345. Tenha em mente que tarifas de chamadas se aplicam ao entrar em contato com o nosso suporte por telefone. Para um serviço gratuito, entre em contato pelo suporte por chat ou e-mail.

AVISO: O produto, este manual e todos os outra documentação anexa, escrita ou electrónica, estão protegidos pela lei de direitos autorais dos Estados Unidos, marca lei e tratados internacionais. Reprodução não autorizada está sujeita a sanções civis e criminais. Todos os direitos reservados.

© 2001, 2002, 2013, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

GARANTIA LIMITADA

Você está ciente e concorda que o uso do Software de Jogo e a mídia na qual o mesmo está gravado estão sob sua exclusiva responsabilidade. A Square Enix garante ao comprador original do Software de Jogo que a mídia de gravação na qual o mesmo é gravado estará livre de defeitos no material e na mão de obra por um período de 90 (noventa) dias a partir da data original de compra (a "Garantia Limitada"). Se um defeito coberto pela Garantia Limita ocorrer durante esse período de 90 (noventa) dias, o Software de Jogo com defeito deverá ser substituído pelo revendedor com o qual você comprou o Software de Jogo, sem nenhum custo. Mantenha o original ou uma cópia do seu comprovante de compra para estabelecer a data da compra para uma substituição dentro do prazo de garantia. Caso não consiga obter a substituição com o revendedor, entre em contato com a Square Enix, enviando uma solicitação de suporte no site: http://support.na.square-enix.com.

O ANTECEDENTE É A SUA ÚNICA E EXCLUSIVA SOLUÇÃO PARA A GARANTIA LIMITADA EXPRESSA ESTABELECIDA NESTA SEÇÃO.

Esta Garantia Limitada não será aplicada se os defeitos forem causados sua por sua negligência, acidente, uso imoderado, modificação, adulteração ou quaisquer outras causas não relacionadas a defeitos de material ou mão de obra de fabricação, a Square Enix e seus licenciadores não serão responsabilizados por qualquer dano, prejuízo ou perda, se os mesmos forem resultado de qualquer um desses motivos. A Garantia Limitada não se aplica ao Software de Jogo usado ou adquirido por meio de transações privadas entre indivíduos ou adquirido em sites de leilões on-line cujas transações e compras não são autorizadas pela Square Enix.

EXCETO EXPRESSAMENTE ESTABELECIDO NESTE DOCUMENTO, O SOFTWARE DE JOGO É FORNECIDO "COMO ESTÁ," SEM GARANTIA DE NENHUM TIPO, SEJA EXPRESSO OU IMPLÍCITO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, QUAISQUER GARANTIAS DE CONDIÇÃO, USO ININTERRUPTO, COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM, OU NÃO VIOLAÇÃO. NENHUM AVISO ORAL OU POR ESCRITO, OU A INFORMAÇÃO FORNECIDA PELA SQUARE ENIX, OU QUALQUER UM DE SEUS REPRESENTES AUTORIZADOS CRIARÁ UMA GARANTIA OU DE QUALQUER FORMA AUMENTAR O ESCOPO DESTA GARANTIA LIMITADA.

Alguns estados e jurisdições não permitem a exclusão de, ou limitações, garantias limitadas ou implícitas, e, em tais estados e jurisdições, a responsabilidade da Square Enix e de seus licenciadores será limitada no tempo e efeito até o limite máximo permitido por lei. Você pode ter outros direitos, os quais podem variar de estado para estado ou de jurisdição para jurisdição. Sob nenhuma circunstância, nenhuma garantia exigida por lei deve exceder o período de 90 dias da garantia limitada acima.

LIMITAÇÕES QUANTO A DANOS

EM HIPÓTESE ALGUMA A SQUARE ENIX OU SEUS AGENTES SERÃO RESPONSÁVEIS POR DANOS ESPECIAIS, ACIDENTAIS OU EMERGENTES DECORRENTES DA POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO SOFTWARE DE JOGO, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO A QUAISQUER PERDAS OU DANOS RELACIONADOS A, OU SEJA, CONSTITUÍDOS POR PERDA LUCROS, DANOS PATRIMONIAIS, PERDA DE DADOS OU ARQUIVOS CORROMPIDOS, PERDA DE REPUTAÇÃO, CONSOLE, FALHA NO COMPUTADOR OU DISPOSITIVO DE MÃO, ERROS E PERDA DE NEGÓCIO OU OUTRAS INFORMAÇÕES COMO RESULTADO DE POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO SOFTWARE DE JOGO, OU POR LESÕES CORPORAIS, MESMO QUE A SQUARE ENIX TENHA AVISADO SOBRE A POSSIBILIDADE DE TAIS PERDAS OU DANOS. ALÉM DISSO, EM NENHUMA HIPÓTESE A SQUARE ENIX OU SEUS AGENTES SERÃO RESPONSÁVEIS POR DANOS ESPECIAIS, CONSEQUENTES OU INCIDENTAIS RESULTANDO DA VIOLAÇÃO DE QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA OU DE QUAISQUER OUTROS TERMOS DO PRESENTE ACORDO. A RESPONSABILIDADE TOTAL DA SQUARE ENIX EM TODOS OS CASOS NÃO SERÁ SUPERIOR AO PREÇO REAL PAGO PELO SOFTWARE DE JOGO. O PRECEDENTE SE APLICA MESMO SE QUALQUER RECURSO FALHA EM SUA FINALIDADE ESSENCIAL.

"PlayStation", "PS3", "DUALSHOCK" e "SIXAXIS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Os ícones Classificação ESRB são marcas registradas da Associação de Software de Entretenimento.